

User Experience Design

Mit erlebniszentrierter Softwareentwicklung zu Produkten, die begeistern

Bearbeitet von
Christian Moser

1. Auflage 2012. Buch. viii, 252 S. Hardcover

ISBN 978 3 642 13362 6

Format (B x L): 19,3 x 26 cm

Weitere Fachgebiete > EDV, Informatik > Professionelle Anwendung > Web Graphik & Design, Web-Publishing

schnell und portofrei erhältlich bei



Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

Inhalt

1 User Experience Design

Das Erlebnis ist der Schlüssel zum Erfolg	2
Erlebnisse im Alltag	4
Der Einfluss der Zeit auf das Erlebnis	6
Der Einfluss der Situation auf das Erlebnis	8
Ein Produkt – viele Berührungspunkte	10
Das Erlebnis bewusst gestalten	12
Der User-Experience-Design-Prozess	14
Integration in einen Entwicklungsprozess	16
Zusammenstellen eines interdisziplinären Teams	18
User Experience Design auf Unternehmensebene	20

2 Ideenfindung

Alles beginnt mit einer guten Idee	24
Der Ideenfindungsprozess	26
Kreativitätmethoden	28
Ideenworkshop	30

3 Business-Analyse

Von der Idee zur Produktinnovation	34
Ausarbeiten einer Produktvision	36
Umweltanalyse	38
Konkurrenzanalyse	40
SWOT-Analyse	42
Kano-Analyse	44
Zielgruppenanalyse	46
Erstellen einer Produkte-Roadmap	48
Stakeholder-Management	50
Stakeholder-Interviews	52

4 Nutzerforschung

Die Nutzer und ihren Kontext verstehen	56
Ablauf einer Nutzerforschung	58
Methoden zur Nutzerforschung	60
Contextual Inquiry	62
Interviews	64
Umfragen	66
Fokusgruppen	68
Benutzertagebuch	70
Datenauswertung und Modellierung	72
Auswertung qualitativer Daten	74
Auswertung quantitativer Daten	76
Personas	78
Kontextmodelle	80
Glossar	82

5 Anforderungen

Anforderungsmanagement	86
Der Anforderungsmanagement-Prozess	88
Anforderungsdefinition	90
Use Cases	92
Use-Case-Diagramm	94
User Stories	96
Kontextszenarien	98
Storyboards	100
Nicht-funktionale Anforderungen	102

6 Informationsarchitektur

Informationen verständlich strukturieren	106
Entwickeln einer Informationsarchitektur	108
Inhaltliche Bestandsaufnahme	110
Das mentale Modell der Benutzer	112
Card Sorting	114
Entwickeln eines Navigationskonzepts	116
Navigationsplan	118

7 Interaktionsdesign

Gestaltung der Benutzerschnittstelle

Die Anatomie einer Interaktion	124
Entwickeln eines Interaktionsdesigns	126
Interaktionsstile	128
Postur von Applikationen	130

Ein- und Ausgabemedien

Tastatur und Maus	134
Touch und Multitouch	136

Interaktionsmuster

Interaktionselemente	140
Anordnung von Interaktionselementen	142

Erstellen eines Interaktionskonzepts

Designprinzipien	146
Feedback	148
Benutzerhilfen	150
Umgang mit Fehlern	152
Barrierefreiheit	154
Globalisierung	156
Kulturmodell von Hofstede	158
Styleguide	160

Interaktionsprototypen

Skizzen	164
Papierprototypen	166
Wireframes	168

8 Informationsdesign

Komplexe Sachverhalte einfach darstellen

Informationsvisualisierung	172
Interaktionstechniken	174
Technisches Schreiben	176
	178

9 Visual Design

Visuelle Gestaltung der Benutzerschnittstelle

Visuelle Wahrnehmung	184
Gestaltgesetze	186

Farbe

Farbsysteme	188
Farbharmonien	190
Farbkontraste	192
Wirkung von Farben	194
Erstellen eines Farbkonzeptes	196
	198

Typographie

Makrotypographie	200
Erstellen eines typographischen Konzepts	202
	204

Piktogramme

Piktogramme selber entwerfen	206
Affordance	208
	210

Visual-Design-Prototypen

Moodboards	212
Grafische Mock-ups	214
	216

10 Usability Testing

Prüfen der Benutzbarkeit

Ablauf eines Usability-Tests	220
	222

Evaluationsmethoden

Hallway-Testing	224
Pluralistic Walkthrough	226
Formaler Usability-Test	228
Heuristische Evaluation	230
Cognitive Walkthrough	232
Usability-Befragung	234
GOMS	236
A/B-Tests	238
	240

11 Anhang

Literatur	244
Stichwortverzeichnis	248